

Ano III - Edição 55
HITMAN
ABSOLUTION
ISSN 2175 - 4071

APOIO

COOLER MASTER

Tt eSPORTS By Thermaltake

Tt Thermaltake Coolall Your Life

ONGAME

RADEON GRAPHICS AMD

proximo games Let's play

CLONE

SKIN GAMER GAMERWEAR

CM STORM BY COOLER MASTER

Pixel3 EDITORA DIGITAL

acigames Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

BGS BRASIL GAME SHOW

revista digital
ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt
Henrique Gonçalves
Eduardo Diamenti

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fernando Paulo
Alexo Mello
Luigi Olivieri
Henrique Gonçalves
Dayan Valente
Fábio Torres
Renan do Prado

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

A difusão do stealth para outros gêneros

A palavra stealth, do inglês, significa discrição. Games do gênero stealth (pronunciado "estélfi") são aqueles em que o jogador deve realizar missões silenciosas, pegar inimigos de surpresa e cumprir objetivos sem disparar alarmes. São inúmeros os games que se classificam neste gênero: Metal Gear Solid, Splinter Cell, Hitman, Tenchu, Thief e o recente Dishonored. Nos últimos anos, presenciamos uma nova tendência: a difusão de elementos de um gênero de game para outros, como por exemplo o RPG, que permeia inúmeros games de estilos completamente diferentes hoje em dia. O stealth vem seguindo o mesmo caminho, e atualmente muitos jogos e franquias de ação, que antes se baseavam em explodir tudo, agora valorizam o esforço de quem adota uma abordagem mais estratégica e silenciosa para lidar com inimigos. Games que emprestam estes elementos de furtividade são Assassin's Creed, Deus Ex 3, Batman: Arkham Asylum, Uncharted e até o novíssimo Far Cry 3. Alguns dos maiores clássicos deste gênero são os games da série Hitman, que inspiraram uma geração de gamers com este estilo de jogabilidade. Agora um novo Hitman é lançado, com uma receita bem conhecida, mas melhorada. Vale a pena jogá-lo? Você descobre isto agora! Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade!

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

RETROSPECTIVA
ANÁLISE
TRAILER

DICA:

Você também pode usar as setas do seu teclado para navegar !

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

HITMAN



Hitman: Codename 47 - 2001

PC

A origem do Agente 47 nos foi apresentada em Hitman: Codename 47, lançado em 2001 para PCs. O game calçou os alicerces desta promissora franquia que nos permite controlar um verdadeiro assassino. Tudo começa com o Agente 47 acordando em um lugar misterioso, enquanto uma misteriosa voz o guia para sair de lá e começar seus trabalho para a agência ICA. Tempos depois, ele recebe sua primeira missão: matar o Dragão Chines, Lee Hong, da poderosa tríade Blue Lotus.





Codename 47 se provou como um jogo desafiador e relevante para a indústria, apresentando armas icônicas, muita violência e o começo da intrigante história de um assassino profissional que não possui lembranças de seu passado.

Hitman 2: Silent Assassin - 2002

PC, PS2, Xbox, GameCube

Lançado em 2002, Silent Assassin nos mostra o Agente 47 já querendo se aposentar: ele termina sua carreira como assassino profissional pela ICA e vai para um monastério na Sicília, onde trabalha como jardineiro.

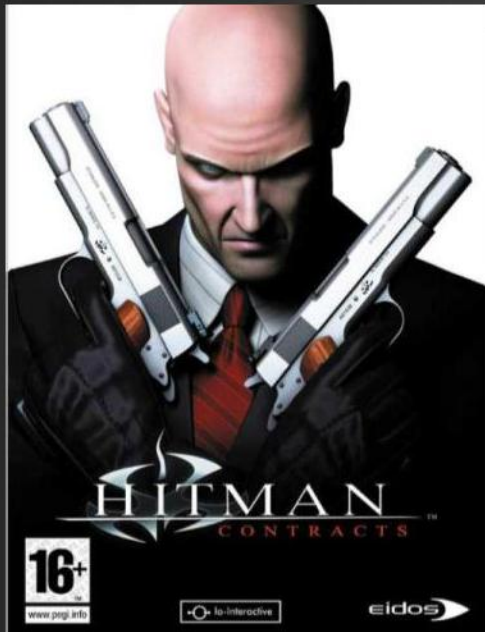
Porém, sua vida logo vira de pernas para o ar: ele descobre que seu amigo Padre Vittorio foi raptado pela máfia local, que é comandada por Don Aguillo. Hitman percebe que o único jeito de salvar seu companheiro é voltando ao trabalho.





A ICA coloca o Agente de volta a ativa para que ele resgate seu amigo. Deixando sua recém conquistada aposentadoria, o assassino deve encarar os perigos da máfia siciliana em uma trama que apresenta novas peças do quebra-cabeça que é seu passado.


ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE PARA ASSINAR
revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



Hitman: Contracts - 2004

PC, PS2, Xbox, Mac

No game lançado em 2004, o Agente 47 já está conformado que não pode deixar sua vida de assassino e continua trabalhando para a ICA. Não tarda para ele virar uma lenda no submundo do crime, pois ninguém sabe quando ele pode aparecer e quem é seu próximo alvo..

O jogo é bem nostálgico, bastante focado no mito do Agente 47 e nos diversos trabalhos que ele já realizou pela agência, em uma narrativa que aproveita para emendar algumas pontas soltas do passado do protagonista.

Embora sua trama não esteja no nível dos games anteriores, Contrasts se destacou por ser bem mais brutal que os títulos anteriores, com assassinatos mais realistas e perturbadores.







Hitman: Blood Money - 2006

PC, PS2, Xbox, Xbox 360

Em 2006 o maior assassino do mundo dos games voltou à ativa. O enredo de Blood Money relembra os assassinatos que o Agente 47 cometeu no passado, entre os anos de 2004 e 2005, amarrando de vez a trama dos games anteriores com um estilo narrativo que foi bem inovador.

O game também mostra que os agentes da ICA estão sendo eliminados, e o material genético do Agente 44 está na mira de uma perigosa empresa que planeja cloná-lo e criar um verdadeiro exército de assassinos.







Com uma trama mais elaborada e uma dificuldade elevada, que obrigava o jogador a bolar estrategicamente cada assassinato e passar despercebido, Hitman: Blood Money fez muito sucesso, tornando-se referência no gênero stealth.





HITMAN ABSOLUTION

Mais de seis anos após sua última missão, o Agente 47 está de volta, mais letal do que nunca.

FICHA TÉCNICA



Platafomas

Jogadores

1 Jogador Offline
Missões Online

Gênero	Ação, TPS
Produtora	IO Interactive
Publisher	Square Enix
Mídia	Disco e Download
Lançamento	20 de Novembro de 2012
ESRB	M +17anos

Lançamentos e muito mais! Seja um gamer completo na

proximo games™
Let's play







/proximogames.br www.proximogames.com.br @proximogames

Neste ano um dos gêneros que voltou com força total foi o stealth, que chegou acompanhado de elementos que estão no auge atualmente, como o mundo aberto e a liberdade concedida ao jogador para agir como quiser. Depois de bons representantes do gênero, como Dishonored e Mark of The Ninja, temos o retorno de Hitman, a franquia que popularizou o gênero stealth no mundo dos games, trazendo um Agente 47 mais letal do que nunca.



Hitman: Absolution coloca o Agente 47 em sua missão mais difícil, pois seu alvo é ninguém menos que Diana Burnwood, mulher que o ajudou em todos os jogos anteriores. Diana aparentemente traiu a organização ao cortar comunicações e vazar informações sigilosas, além de ter supostamente raptado a misteriosa garota Victoria, personagem de vital importância no decorrer da trama.



Porém, conforme avança na história, o Agente 47 percebe que há muito mais por trás deste suposto sequestro e decide ficar do lado de Diana, o que o coloca para protegê-la de sua própria agência em uma missão que irá levá-lo para lugares como Detroit e Chinatown em uma frenética perseguição, que o coloca contra a polícia e até mesmo seus antigos companheiros de trabalho.

A história pode parecer um pouco complicada por apresentar diversos personagens novos tão rapidamente, mais depois que este panorama geral é traçado, a trama



se desenrola de uma forma mais amígavel, e o enredo começa a se ajeitar, dando espaço para algumas viradas um tanto previsíveis e muitos momentos de pura adrenalina.

Nesta nova campanha, Hitman terá que eliminar diversos alvos, alguns com personalidades esquecíveis e pouco desenvolvidas, outros que realmente mexem com jogador, causando repugnância por seus atos e nos dando um momento de genuíno deleite quando temos a oportunidade de matá-los. Acredite, cada vilão deste jogo merece morrer, e você se sentirá muito satisfeito ao final de cada missão bem sucedida.



No meio de tanta podridão de caráter, a personalidade do nosso protagonista se mantém neutra: o Agente 47 não está lá para ser um serial killer nem para ser misericordioso. O que ele quer é ir a fundo em sua investigação, e para isso acaba tendo que "sujar as mãos" conforme o mistério vai sendo desvendado e seus inimigos vão aparecendo.

O novo motor gráfico desenvolvido pela Io Interactive, o Glacier 2, deixou o universo do game realmente vivo e pulsante: temos ambientes cheios de pessoas que tornam as missões bem caóticas, mas oferecem um ótimo disfarce para o Agente 47 passar despercebido pelos inimigos. Os lugares fechados oferecem muitos tipos de esconderijos onde podemos criar distrações e se esgueirar pelas sombras, recursos muito úteis para quem quer ser um legítimo assassino stealth.









Nos pequenos detalhes o motor gráfico também faz bonito: é possível ver as menores gotas de água escorrendo pela face do 47, e os efeitos de luz e sombra são ótimos. Este não é um jogo tecnicamente perfeito: algumas animações são pobres e a modelagem de certos personagens deixa a desejar, mas no geral ele é um jogo bem acabado, talvez pelo fato do game anterior - Hitman: Blood Money - ter sido lançado há mais de 6 anos, o que torna o avanço tecnológico muito mais perceptível.

Claro que não é somente o motor gráfico que faz o seu trabalho de maneira competente: o mundo de Hitman sem mantém imersivo graças aos seus "figurantes" bem orgânicos que andam pelas ruas, conversam sobre casualidades e até contam “lendas” sobre o mito que o Agente 47 é naquele mundo. Guardas fazem seu trabalho, mas invariavelmente vão ao banheiro, ou soltam alguma informação importante pelo rádio, sem saber que você está escondido, escutando. Tudo isso torna o jogo extremamente imersivo, vivo e imprevisível.

Em Hitman: Absolution, o Agente 47 ganhou uma respeitável gama de novas habilidades, e algumas delas se mesclam com esta imersão descrita acima para funcionar. Você pode pegar qualquer elemento do cenário para utilizar a seu favor, desde garrafas de bebida vazias até rádios, estatuetas, livros, tesouras, facas, canos de metal, cutelos e até mesmo desentupidores!

“ Você pode pegar qualquer elemento do cenário para utilizar a seu favor, desde garrafas de bebida vazias até rádios, estatuetas, livros, tesouras, facas, canos de metal, cutelos e até mesmo desentupidores! ”





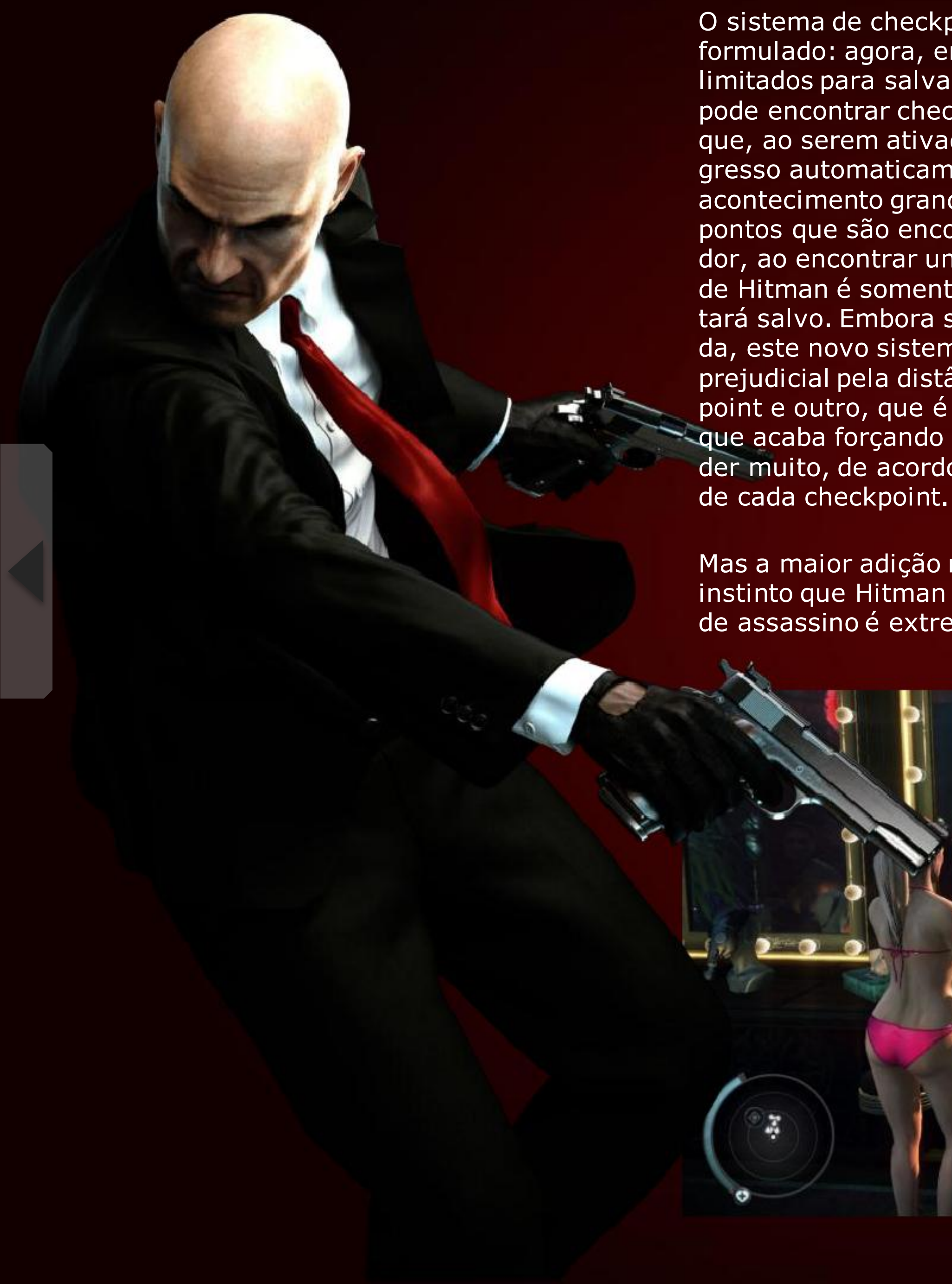




Obviamente quase qualquer coisa se torna uma arma mortífera nas mãos do Agente 47, mas temos algumas nuances nesta mecânica: qualquer objeto pode ser atirado ao chão para atrair a atenção do inimigo e você ainda pode, por exemplo, ligar o rádio para fazer uma sentinela sair de sua rota para desligá-lo, abrindo caminho para você passar sem ser notado. Facas e tesouras ainda podem ser arremessadas diretamente em um inimigo para matá-lo de forma rápida e silenciosa.

Além disso, Hitman tem uma série de movimentos que são extremamente úteis para escapar de enrascadas: ele pode, por exemplo, fingir que está se rendendo para surpreender o inimigo que se aproxima, desarmando-o e utilizando o pobre coitado como escudo humano. Outra ação que se prova muito útil é a chave de pescoço: ao surpreender um inimigo pelas costas você pode tanto desmaiá-lo, quanto quebrar seu pescoço, caso a situação esteja tensa e você não possa se dar o privilégio de esperar o inimigo desmaiar.

Outras novidades infelizmente chegam apoiadas em mecânicas maçantes e repetitivas. Por exemplo: sempre que você entra em combate direto com um oponente, um minigame estilo quick time event aparece para você desviar das investidas inimigas e acertar seus golpes. Isso é meio frustrante pois, no início do jogo, errar um comando qualquer pode significar a morte. Depois que você pega a manha, esta mecânica se mostra extremamente tediosa, pois todos os combates diretos são resolvidos da mesma maneira. Não é um grande problema, mas é chato, e morrer por uma coisa tão banal consegue ser bem desagradável. Considerando o grande assassino que ele é, era de se esperar que o Agente 47 contasse com um pouco mais de desenvoltura na hora do mano-a-mano.



O sistema de checkpoints também foi reformulado: agora, em vez de ter espaços limitados para salvar o jogo, o jogador pode encontrar checkpoints pela fase, que, ao serem ativados, salvam seu progresso automaticamente depois de um acontecimento grande na fase ou pelos pontos que são encontrados pelo jogador, ao encontrar um símbolo brilhando de Hitman é somente ativar e o jogo estará salvo. Embora seja uma mão na roda, este novo sistema pode se tornar prejudicial pela distância entre um checkpoint e outro, que é bem inconsistente, o que acaba forçando o jogador a retroceder muito, de acordo com a localização de cada checkpoint.

Mas a maior adição na jogabilidade é o instinto que Hitman ganhou. Seu instinto de assassino é extremamente versátil, e permite que ele identifique pontos de interesse, passagens, itens, lugares para "desovar" corpos ou se esconder, entender o padrão de movimentação dos inimigos, enxergar o posicionamento de guardas através de paredes, otimizar um disfarce para que o personagem passe despercebido com mais facilidade... usando seu instinto, Hitman pode até antever a movimentação de um inimigo, podendo sair do caminho ou planejar um assassinato estratégico.

Tudo isto pode ser feito com o simples apertar de um botão, embora haja uma barra utilizada especificamente para a utilização destas habilidades. É preciso completar objetivos e matar inimigos silenciosamente para recarregar esta barra, e utilizá-la com sabedoria é essencial para você não ficar sem nada em momentos cruciais.







O instinto não é explicado direito, e aparentemente ele é somente uma habilidade que um agente adquire depois de tanto tempo e experiência. O instinto obviamente foi criado para atrair novos jogadores e gamers menos determinados, mas se você achar que o jogo fica fácil demais com isso, não se preocupe: o recurso pode ser desabilitado nas dificuldades mais altas.

Na verdade o instinto é somente uma das mecânicas que facilitam a vida de gamers menos experientes. Desta vez existem nada menos que cinco níveis de dificuldade que são bem democráticos: do modo Fácil, onde o Agente 47 conta com poderes quase sobrenaturais para matar todos os inimigos, até o insano modo Purista, feito especialmente para o mais hardcore dos jogadores, pois além de não contar com o instinto, você fica sem nenhum HUD na tela, impossibilitado-o de saber seu nível de energia, sua munição e até mesmo quais equipamentos está carregando.

Cada nível de habilidade restringe um pouco mais o jogador de seus "poderes", focando somente na pura habilidade e estratégia. A barra de instinto, por exemplo: no modo Normal ela só é consumida quando uma ameaça está se aproximando. Já no modo Difícil ela se esvazia muito mais rapidamente, obrigando o jogador a economizar no instinto para poder usá-lo somente nas emergências.

Outra novidade implementada no jogo é o medidor de pontuação: tudo que Hitman faz durante sua sessão é contabilizada no canto superior esquerdo da tela. Pontos



são ganhos quando Hitman completa um objetivo importante ou passa por um ambiente sem ser detectado nem matar ninguém, e são perdidos quando se age de forma exageradamente agressiva (matando civis inocentes, por exemplo).

Diferente dos outros games da série, Hitman: Absolution permite que você mate todo mundo, embora esta não seja nem de longe a abordagem mais recomendável, pois o sistema de reputação irá puni-lo duramente por isso: seus pontos de reputação são somados ao final de cada fase e com eles, novas habilidades passivas podem ser desbloqueadas, como maior resistência a certas armas, maior distância para arremessar objetos e maior eficiência para matar inimigos por nocaute.

Para completar a imersão, cada fase conta com diversos itens escondidos, disfarces e pistas que podem ser encontrados. Encontrar alguns deles não é tarefa fácil, o que aumenta consideravelmente o tempo de jogo daqueles que gostam de explorar cada cantinho dos cenários ou revisitar aquela fase para procurar o que ficou faltando.

Embora seja dividido por missões, o mundo de Hitman: Absolution é bem amplo, oferecendo múltiplas formas de abordagem em cada missão. Você escolhe se quer invadir um esconderijo de forma direta e simplesmente atirar na cabeça do seu alvo na frente de todo mundo, ou vai passar despercebido, criar um armadilha que resulte na eliminação de seu alvo de forma que pareça um acidente e sair andando pela porta da frente como se nada tivesse acontecido. Já vimos algo semelhante este ano com Dishonored, e é bom vermos que Hitman continua fiel às suas origens de stealth.







AMD Radeon HD Série 7000

A **única** com suporte **Eyefinity 2.0** com a **tecnologia HD3D**.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



SHIFT 2 UNLEASHED

RADEON GRAPHICS AMD

AMD



“ Cada nível de habilidade restringe um pouco mais o jogador de seus “poderes”, focando somente na pura habilidade e estratégia. ”

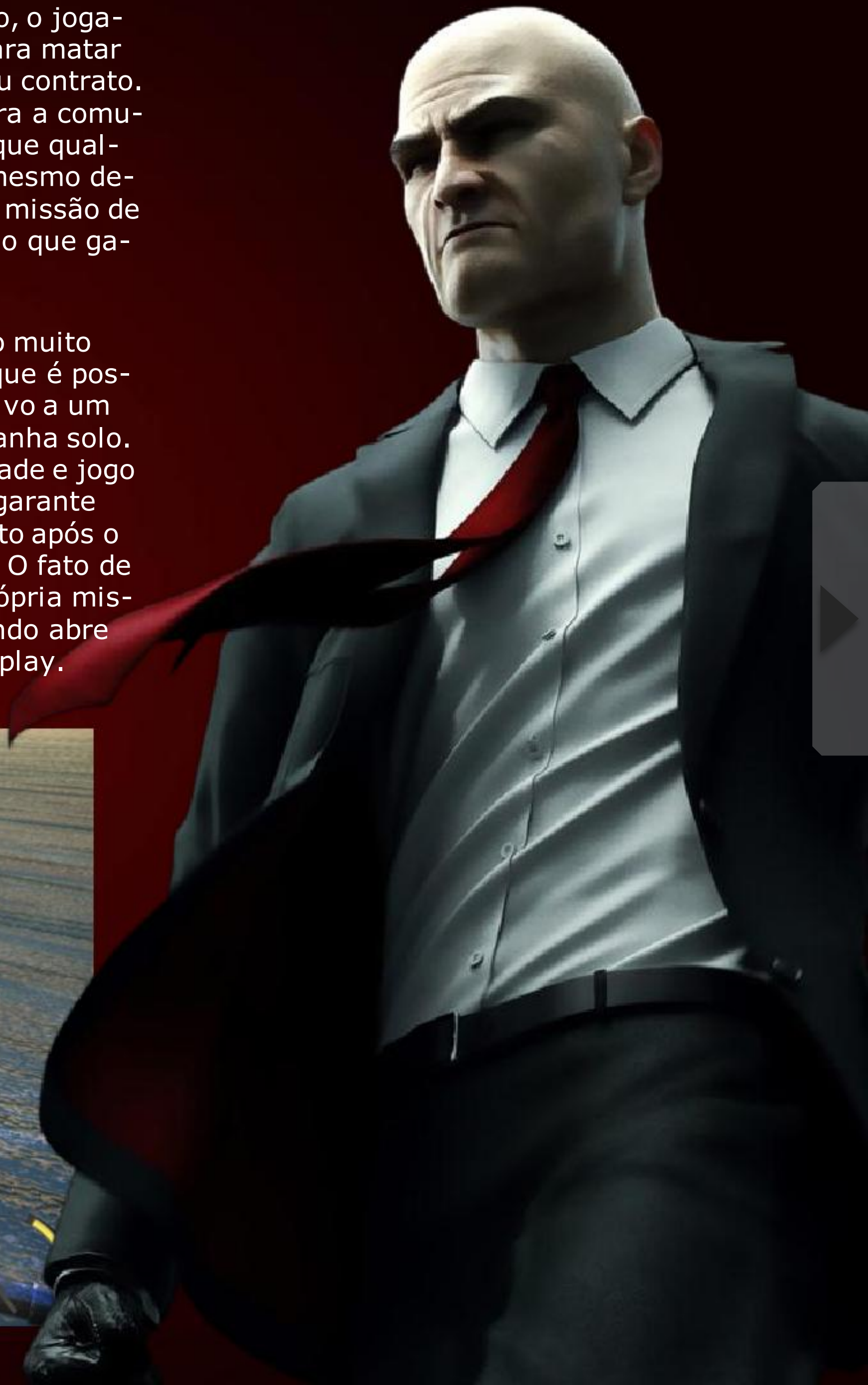
A campanha de Hitman: Absolution é longa e, no geral, satisfatória. Sua longevidade está diretamente relacionada à maneira com que você encara os desafios do game, e se você encarnar o verdadeiro assassino silencioso, sem dúvida irá encontrar muitas horas de diversão.

E não é só isso: pela primeira vez temos um modo multiplayer na franquia. Porém, não pense que estamos falando de um frenético mata-mata entre jogadores: o multiplayer de Hitman: Absolution chega na forma do modo Contracts, que é um verdadeiro exercício de perícia e habilidade na hora de executar alvos. Neste modo, o jogador pode entrar em qualquer fase do jogo e escolher um alvo para assassinar, do jardineiro ao guarda mais gabaritado.

Depois de concluir o assassinato, o jogador pode escolher mais alvos para matar (sendo até três) ou terminar seu contrato. Este contrato será mostrado para a comunidade de jogadores, de modo que qualquer um poderá um entrar no mesmo desafio e tentar cumprir a mesma missão de maneira mais rápida e estilosa, o que garante mais pontos.

O modo Contracts é uma adição muito bem-vinda ao game, e mostra que é possível integrar um moo competitivo a um game sem tirar o foco da campanha solo. Cumprir missões nesta modalidade e jogo é divertido e desafiador, o que garante muitas horas de conteúdo inédito após o término da campanha principal. O fato de cada jogador poder criar sua própria missão e compartilhá-la com o mundo abre possibilidades infinitas de gameplay.





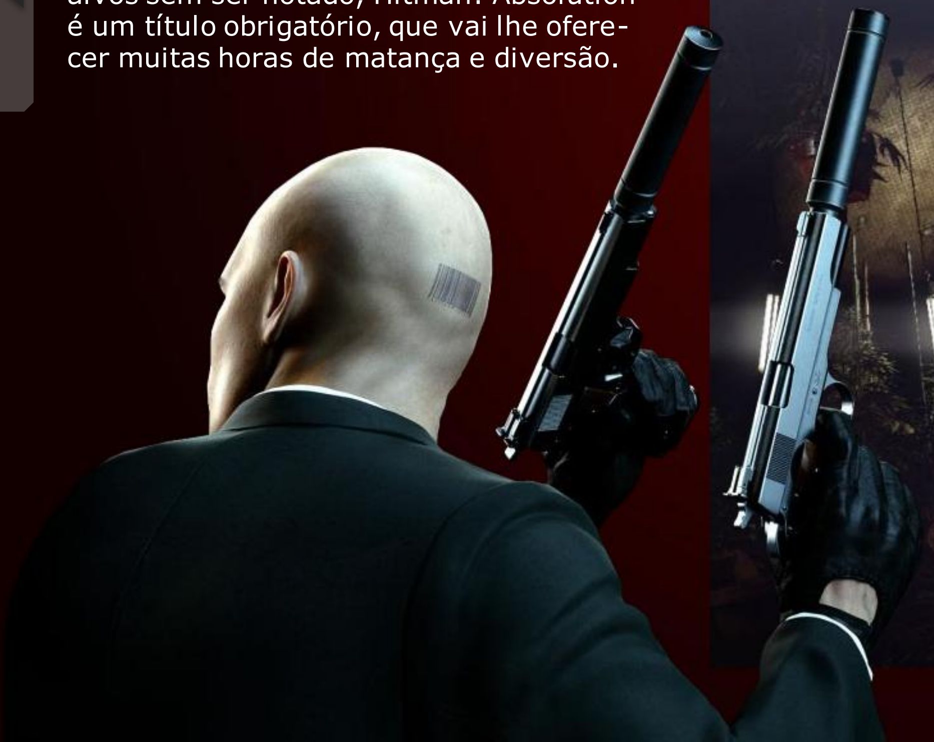
Depois de tanto tempo longe do mundo dos games, é bom vermos que Hitman não perdeu sua identidade: Absolution marca o retorno em grande estilo do Agente 47, oferecendo uma extensa campanha principal e um criativo modo multiplayer que, juntos, formam um dos jogos mais divertidos e desafiadores da franquia. Tudo isso oferecendo acessibilidade tanto para quem nunca ouviu falar da série quanto para os fãs mais ardorosos que estão em busca de um desafio de alto nível.

O gênero stealth voltou com tudo em 2012, e Hitman: Absolution mostra que a experiência do "Assassino Original" ainda pode nos oferecer um grande jogo. Se você é fã da franquia, ou é simplesmente um entusiasta da arte de eliminar seus alvos sem ser notado, Hitman: Absolution é um título obrigatório, que vai lhe oferecer muitas horas de matança e diversão.











Avaliação

- Visual
- Gameplay
- Áudio
- Roteiro
- Fator Replay
- Inovação
- Multiplayer
- Diversão

+ Extensa campanha

+ Divertido multiplayer

+ Bons gráficos

– Quick Time Events desnecessários

– Checkpoints confusos

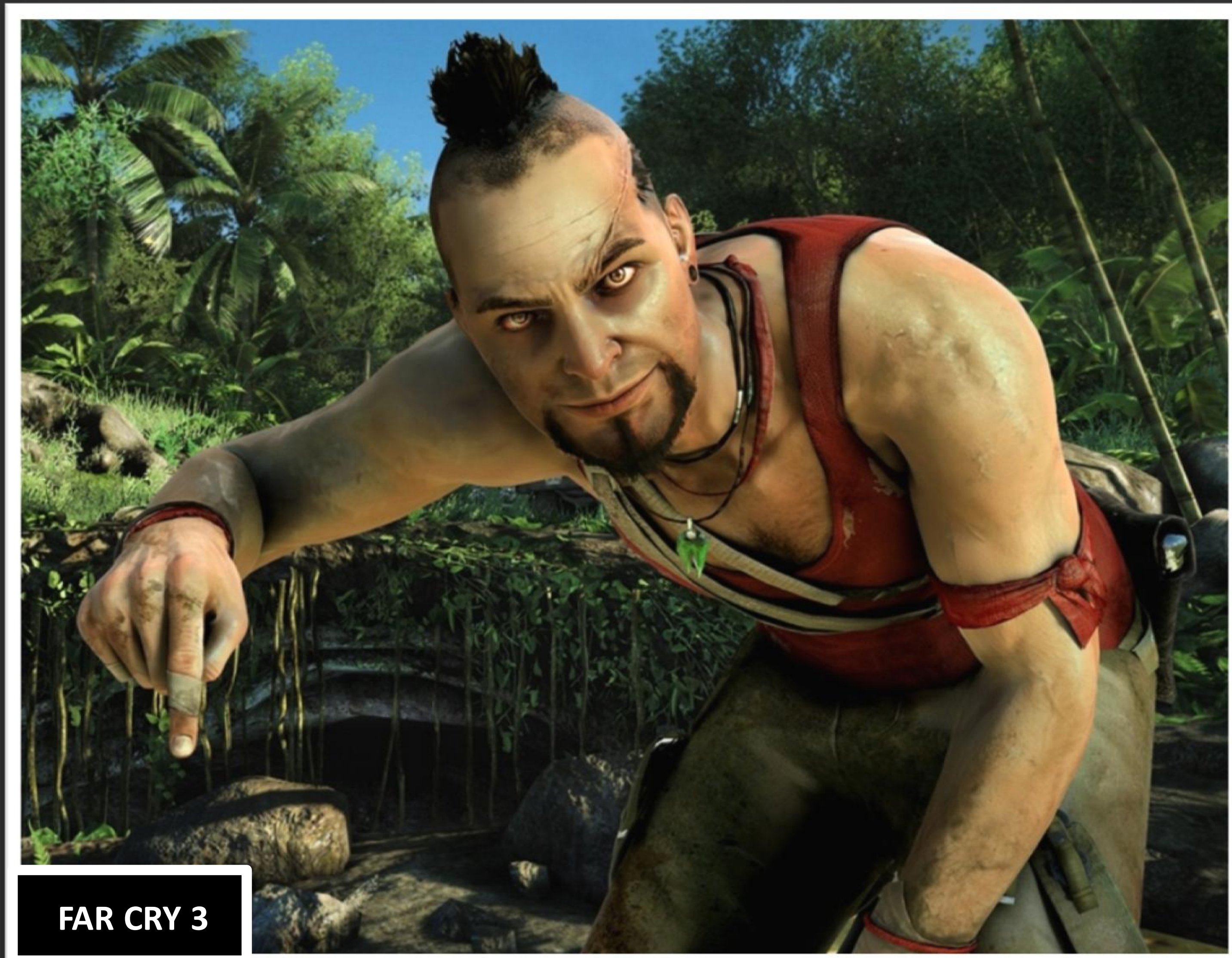


GAME OVER

CONTINUE?

> YES   NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



FAR CRY 3

PARCEIROS


VERSUS
portal BOX
GIRLS OF WAR
PLAYERTWO
TAKEIT GAME
GAMES GERAL
boxPLUS
Rock Games!
NERDS SOMOS NOZES

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura